PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA REALITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MANFAAT ENERGI PANAS PADA SISWA KELAS IV SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKRL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH :

IKA NOOR DIANA

NPM. 11.1.01.10.0163

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi oleh

IKA NOOR DIANA
NPM 11.1.01.10.0163

Judul

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DIDUKUNG MEDIA REALITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MANFAAT ENERGI PANAS PADA SISWA KELAS IV SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

Tanggal
18 AGUSTUS 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Bambang Soenarko, M. Pd	Nur Salim, S.Pd, M. H
NIDN 0704025601	NIDN 0005016901

Skripsi oleh

IKA NOOR DIANA
NPM: 11.1.01.10.0163

Judul

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA REALITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MANFAAT ENERGI PANAS PADA SISWA KELAS IV SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD
Pada Tanggal : 20 AGUSTUS 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:			Tanda Tangan
1. Ketua	:	Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd	
2. Penguji I	:	Nur Salim,S.Pd.,M.H	
3. Penguji II	:	Drs.Bambang Soenarko,M.Pd	

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati,M.Pd
NIDN: 0716046202

iii

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DIDUKUNG MEDIA REALITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MANFAAT ENERGI PANAS PADA SISWA KELAS IV SDN TAMANAN KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

IKA NOOR DIANA

11.1.01.10.0163

FKIP – PGSD

Iqha97@gmail.com

Drs.Bambang Soenarko, M.Pd dan Nursalim, S.Pd.,M.H

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa siswa kelas IV SDN Tamanan mengalami kesulitan pada materi mengidentifikasi manfaat energy panas. Dikarenakan model yang digunakan dalam pembelajaran kurang sesuai.Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan model dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model yang akan diuji cobakan adalah model *Teams Games Tournament* didukung media nyata agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Control Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kabupaten Kediri.

Dapat disimpulkan(1) Penggunaan Model *Teams Games Tournament* didukung Media Realita berpengaruh terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal mencapai ≥ 75%.(2) Penggunaan Model *Teams Games Tournament* didukung Media gambar berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal mencapai < 75%. (3) Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model *Teams Games Tournament* didukung media nyata dibanding model *Teams Games Tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi manfaat energy panas pada siswa kelas IV SDN Tamanan Kota Kediri dengan keunggulan pada penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media realita/benda nyata. Dengan perbandingan nilai rerata kelompok eksperimen 87,4 > nilai rerata kelompok kontrol 75,6 yang didukung dengan tingkat ketuntasan kelompok eksperimen 89,2% > tingkat ketuntasan kelompok kontrol 60%.

Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament*, Media Realita, Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas

ABSTRACT

The background of this research was the observation and experience of researchers, that the fourth grade students of SDN TAMANAN had difficulty in identifying the material benefits of heat energy. Due to the model used in the learning of less sesuai. One of the effort to resolve the issue needed models and interesting learning media. One of the models that will

be tested is the model of supported media Teams Games Tournament tangible to achieve the learning objectives to the fullest.

This research is a quasi-experimental research design with pretest-posttest control group design. Researchers used a quantitative approach, the research subjects fourth grade students of SDN TAMANAN District Mojoroto Kediri.

It can be concluded (1) Usage Model Teams Games Tournament Supported Media Reality affect the ability Identifies Benefits of Thermal Energy In Grade IV SDN Tamanan Mojoroto District Kediri, with classical completeness achieving ≥ 75%. (2) The use of Model Teams Games Tournament supported media image significantly influence the ability Identifies Benefits of Thermal Energy In Grade IV SDN Tamanan Mojoroto District Kediri, with classical completeness achieving <75%. (3) There is a difference in a very significant influence between the use of models Teams Games Tournament backed real media than model Teams Games Tournament supported media image of the ability to identify the benefits of heat energy in the fourth grade students of SDN Tamanan Kediri with excellence in the use of models Teams Games Tournaments (TGT) Supported media reality / real objects. By comparison the average value of the experimental group 87.4> 75.6 average value of the control group were supported by the level of completeness of the experimental group 89.2%> level of completeness of the control group 60%.

Keywords: Model Teams Games Tournament, Media Reality, Capability Identify the benefits of Thermal Energy.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia. Pendidikan dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh orang dewasa dengan penuh tanggung jawab membimbing anak agar menjadi dewasa dan mampu memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah. Hal ini sejalan Syaiful (2009:3) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan meliputi semua perbuatan dan usaha dari orang dewasa yaitu untuk mengalihkan semua pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya, dan ketrampilannya kepada anak sebagai usaha membimbing agar anak menjadi dewasa dan dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah.

Berdasarkan pengamatan secara langsung dari pengalaman ketika melaksanakan PPL 2 di SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri sebagian besar kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran langsung yang hanya berupa ceramah sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru.Kegiatan pembelajaran yang demikian akan berdampak kurang baik pada siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai Ujian Akhir Semester (UAS) siswa SDN Tamanan Kota Kediri dengan KKM 40, 55% siswa mendapat nilai dibawah KKM sedangkan 70% siswa

lainnya mendapat nilai diatas KKM. Hal tersebut disebabkan karena pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang sesuai di SDN Tamanan Kota Kediri.

Dari kenyataan di atas, perlu adanya upaya untuk memperbaiki mutu dan kualitas dalam suatu proses pembelajaran yang merupakan tanggung jawab seorang guru. Diperlukan sosok guru yang kreatif dalam mengelola kelas agar siswa tidak jenuh. Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran dituntut untuk mengetahui, memahami serta mampu memilih dengan tepat sesuai dengan kondisi peserta didik tentang model, strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah pembelajaran IPA di SD ialah melalui pembenahan strategi pembelajarannya, yakni dalam penggunaan model serta media yang sesuai dengan kondisi siswa serta materi pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa, yakni model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan alternatif pemecahan masalah tersebut, peneliti membahas **"Pengaruh Model *Teams Games Tournament* didukung Media Realita Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 ".**

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung Media Realita dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didukung Media gambar pada siswa kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 .

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai wujud untuk berperan serta dalam menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang keguruan dan ilmu pendidikan, sehingga semakin menambah referensi, khususnya tentang ilmu pendidikan sekolah dasar. Disamping itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain.

Manfaat secara praktis yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah Bagi

Siswa yaitu memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan bermakna bagi siswa. Bagi Guru yaitu memberikan pengetahuan dan pengalaman juga solusi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dan guru. Selain itu sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam memilih model dan media pembelajan. Bagi Kepala Sekolah yaitu memberikan kontribusi bagi kepala sekolah dalam usaha memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain experimen semu *(Quasi Experiment Design)* dengan menggunakan jenis pretes-postes group kontrol tidak secara random *(non randomized control group pretest-posttest design).*

Selanjutnya dapat digambarkan pola desain pretes-posttes group kontrol tidak secara random *(non randomized control group pretest-posttest design).*

Desain peneliannya sebagai berikut

Grup	Pretest	Variabel	Posttest
Eksperimen	Y_1	X	Y_2
Kontrol	Y_1	-	Y_2

Gambar 3.1

Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design (Menurut Sukardi (2003: 186)

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data-data penelitian cenderung bersifat angka yang kemudian dianalisis menggunakan statistik.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tempat di SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri pada tahun ajaran 2014/2015. Sasaran pada penelitian ini ditujukan pada siswa kelas IV.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2014/2015 di SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan B SDN Tamanan kec.Mojoroto kota Kediriyang berjumlah 50 siswa.

Sampel pada penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang ada di SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, yaitu kelas IV-A dan IV-B SDN sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV-A dan IV-B SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri dengan jumlah siswa kelas IV-A sebanyak 25 siswa kelas IV-B sebanyak 25 siswa, dengan jumlah total 50 siswa.

Validitas merupakan ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau

kesahihan suatu instrumen.Untuk menentukan validitas intrumen, maka berikut cara perolehan data dari tiap-tiap variabel:

a. Variabel bebas

Untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media benda realita/nyata
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media gambar.

b. Variabel terikat

Untuk variabel terikat Tentang kemampuan mengientifikasi manfaat energy panas dengan menggunakan instrumen berupa test. Sebelum diujikan tes divalidasi menggunakan validitas butir soal dan menggunakan uji reabilitas.

1) Uji Validitas

Untuk menentukan validitas dari variabel terikat yang berupa tes maka menggunakan rumus korelasi produk momen dengan angka kasar.

2) Uji Reliabilitas

Dalam mencari reabilitas uji test obyektif digunakan rumus dari Spearman Brown *(Split half)*, KR.20, KR.21 dan Anova Hoyt adalah ahli matematika dan statistik

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitiaan dilakukan di SDN Tamanan Kec.Mojoroto, Kota Kediri pada materi kemampuan mengidentifikasi manfaat energy panas pada siswa kelas IV.Dalam penelitian ini menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media benda realita/nyata dan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media gambar. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IV-A digunakan sebagai sampel dan siswa kelas IV-B digunakan sebagai sampel untuk kelas kontrol.

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah sebagai Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung benda nyata, yakni kurang dari 1% (P < 0,01) yang secara konkrit digambarkan bahwa:

th = 20,9 > tt 2,064 (1%) → P< → 0,01 yang berarti H_0 ditolak.

Nilai rata-rata kemampuan mengidentifikasi manfaat energi

panas dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* didukung media nyata sebesar 87,4 menunjukan lebih besar dibanding nilai KKM 75 dengan ketuntasan mencapai 12,6% , dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahawa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar)

Uji t-tes pada hipotesis 2 didapatkan hasil t-hitung 13,4 menunjukan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 2,797 dan 5% = 2,064 dengan demikian probabilitas kesalahan sangat kecil yakni kurang dari 1% (P < 0,01) yang secara konkrit digambarkan bahwa:

th = 13,4 > tt 2,064 (1%) → P < 0,01 → yang berarti H_0 ditolak.

Nilai rata-rata kemampuan mengidentifikasi manfaat energy panas dengan menggunakan model *teams games tournament* didukung media gambar sebesar 75,6 menunjukaan lebh besar disbanding nilai KKM 75 dengan ketuntasan mencapai 60%, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar) dengan ketuntasan 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Penggunaan Model *Teams Games Tournament* didukung Media gambar berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal mencapai < 75% (tepatnya 60%)".

Uji t-tes pada hipotesis 3 didapatkan hasil t-hitung 4,772 menunjukan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 2,701 dan 5% = 2,021 dengan demikian probabilitas kesalahan sangat kecil yakni kurang dari 1% (P < 0,01) yang secara konkrit digambarkan bahwa: th = 3,8012157574 > tt 2,701 (1%) P < → 0,01 yang berarti H_0 ditolak.

Selanjutnya berdasarkan norma keputusan sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja (Ha) diterima atau hipotesis yang diajukan terbukti (benar) selanjutnya dengan perbandingan nilai rerata kelompok

eksperimen 87,4 > nilai rerata kelompok kontrol 75,6 yang didukung dengan tingkat ketuntasan kelompok eksperimen 89,2% > tingkat ketuntasan kelompok kontrol 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model *Teams Games Tournament* didukung media nyata dibanding model *Teams Games Tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi manfaat energy panas pada siswa kelas IV SDN Tamanan Kota Kediri dengan keunggulan pada penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media realita/benda nyata.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Model *Teams Games Tournament* didukung Media Realita berpengaruh terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal mencapai ≥ 75% (tepatnya 89,2%).
2. Penggunaan Model *Teams Games Tournament* didukung Media gambar berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, dengan ketuntasan klasikal mencapai < 75% (tepatnya 60%).
3. Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model *Teams Games Tournament* didukung media nyata dibanding model *Teams Games Tournament* didukung media gambar terhadap kemampuan mengidentifikasi manfaat energy panas pada siswa kelas IV SDN Tamanan Kota Kediri dengan keunggulan pada penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) didukung media realita/benda nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

ArsyatAshar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik Oemar. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Huda, M. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Tehnik, Struktur, dan Modek Penerapan.* Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Musfiqon.Hm. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Musfiqon.Hm. 2012.*Metode Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Prestasi Pustaka

Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rasyid, Harun, Drs. dan Mansur,Drs,M.Pd.2007.*Penilaian Hasil Belajar*. Bandung : CV Wacan Sukma

Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya,Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana, dkk. 2007. *Media Pembelajaran.* Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Sudjana, N dan Ibrahim, 2009. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bangung: Alfabeta.

Sukardi.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* . Jakarta: Kencana Prenadamedia.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2013. Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Harianto,A.2008. *Aku cinta Indonesaku*: *Media Pembelajaran di Sekolah*. (online), tersedia di: *http//aharianto8.blogspot.com* diakses pada tanggal 1 Agustus 2014

Marlina, Dewi. 2011. *Penggunaan model teams gams tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. (online). Tersedia *di http://diglib.uin-suka.ac.id* diunduh tanggal 24 juni 2014

Yanis, Ahmad. 2007. *Pengaruh media benda nyata dan sikap siswa terhadap*

hasil belajar mata diklat sistem stater. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. (online), tersedia di *http//diglib.uin-suka.ac.id* diunduh tanggal 24 juni 2014

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Kamus Besar Bahasa Indonesia.2011. *Kemampuan Mengidentifikasi*. Jakarta.Balai Pustaka.

Permendikbud nomor 81 A.2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan